

Pengembangan Media Komik Berbasis *Edutainment* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Faturahmah¹, Vera Mandailina¹, Mahsup¹, Syaharuddin¹, Yunita Septiana Anwar¹,
Sirajuddin¹, Dewi Pramita¹, Raden Sudarwo², Khaerul Anam²

¹Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Mataram

²Universitas Terbuka

[Corresponding Author. Email : mahsup.math@gmail.com](mailto:mahsup.math@gmail.com)

Keywords:

*Comic media;
edutainment method*

Abstract: *This research aims to produce comic media based on edutainment methods to improve the learning outcomes of students of grade VIII of State Junior High School 4 Sape. . This research is a development study that uses a 4-D model. this research instrument is a validation sheet of media experts, materials, language, practicality sheets and effectiveness sheets. The result of this study that the development of comic media based on edutainment methods can improve student learning outcomes with the score obtained is 4.2 and the term effective category.*

Kata Kunci:

Media Komik;
Metode *Edutainment*,

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media komik berbasis metode *edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Sape. . Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model 4-D. instrument penelitian ini lembar validasi ahli media, materi, bahasa, lembar kepraktisan dan lembar efektivitas. Hasil penelitian ini bahwa pengembangan media komik berbasis metode *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan skor yang diperoleh adalah 4,2 dan termaksud kategori efektif.

Article History:

Received: 25-08-2021

Revised : 17-09-2021

Accepted: 21-09-2021

Online : 30-09-2021



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



◆

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk membangun kecerdasan baik secara intelektual maupun moral (Mahsup, 2018) (Kabunggul et al., 2020). Seperti yang tertera didalam UU No.20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara Haryanto (2012) (Mandailina, 2018). Tujuan negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa ini maka diperlukan Pendidikan (Mukminah, 2020)(Fitriani, 2018).

Mereka lebih cenderung menyukai buku-buku bacaan berupa komik yang saat ini menjadi populer dikalangan siswa. Hal ini dikemukakan oleh Juhri (2005: 25)(Nurfiati et al., 2020) bahwa komik merupakan salah satu bentuk atau corak penyajian buku bacaan yang banyak disukai oleh anak-anak mengkomikkan buku bukanlah barang baru di Jepang, dari pelajaran-

pelajaran dasar seperti sejarah, biologi, fisika sampai ilmu filsafat, banyak yang sudah membuatnya dalam bentuk komik (Rahmatin et al., 2019)(Mahsup, Abdillah, 2018). Pemanfaatan komik untuk media pembelajaran di kelas terbukti memberikan banyak manfaat dalam keberhasilan pembelajaran siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh (Pelton 2000, Tim 2010)(Muhardini et al., 2020) yang menyatakan bahwa komik dapat meningkatkan motivasi, kemampuan visual siswa, lebih efisien, meningkatkan keaktifan siswa, dan mempunyai daya fleksibilitas tinggi (Arta Diantoro et al., 2019) (Adriyanto et al., 2020).

Berdasarkan wawancara awal peneliti bahwa di SMP Negeri 4 Sape media pembelajaran bahan ajar yang digunakan masih berupa buku paket, sehingga saat proses pembelajaran siswa merasa bosan atau jenuh. Buku paket yang digunakan hanya menjelaskan segala kegiatan yang dilakukan siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan, isi buku paket hanya berupa angka-angka, lambang-lambang, terbatasnya pola-pola penyajian materi. Solusi mengatasi permasalahan tersebut yaitu membuat salah satu media pembelajaran yang menarik sehingga mampu menginspirasi siswa atau media yang inovatif dan belum sering digunakan. Salah satu media tersebut yang tidak pernah digunakan adalah komik.

Komik merupakan media yang digunakan untuk mengeksperikan ide dengan gambar sering dikombinasikan dengan teks atau informasi visual lainnya (Khasanah et al., 2021). Komik juga memiliki kelebihan tersendiri yaitu 1) Komik menambah pemberdayaan kata-kata pembacanya; 2) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak; 3) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain; 4) Seluruh jalan cerita pada komik menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain (Nella & Sylvia, 2020). Kelebihan komik yaitu dapat mempermudah peserta didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, dapat mengembangkan minat baca peserta didik (Syahwela, 2020). Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran cetak bergambar seperti media komik, guru terkadang menggunakan video dan power point sebagai media (Khasanah et al., 2021). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media komik berbasis metode *edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Sape

B. METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan metode penelitian yang secara sengaja, sistematis untuk mencari temuan, memperbaiki, mengembangkan, menguji keefektifan produk, model atau metode tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, dan produktif (Sugiyono, 2015) (Zakky, 2018). Model pengembangan komik yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4-D (*Define, Design, Develop, and Disemination*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang dimodifikasi.

Lokasi penelitian ini direncanakan di SMPN 4 Sape. Subyek penelitian pengembangan komik metode *edutainment* ini adalah siswa kelas VIII SMPN 4 Sape. Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, lembar angket kepraktisan komik, lembar angket respon siswa, lembar angket aktivitas siswa dan guru dan hasil belajar siswa. Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini yaitu (1) Data Validasi Ahli; (2) Data kepraktisan; (3) Data Respon Siswa; (4) Data Aktivitas Guru dan siswa; (5) Data Hasil Belajar Siswa.

Analisis Data data dalam penelitian ini terdiri dari (1) Analisis kevalidan; (2) Analisis kepraktisan; (3) Analisis keefektifitas; (4) Pemberian nilai rata-rata respon siswa digunakan rumus; (5) Pemberian nilai rata-rata hasil belajar siswa digunakan rumus; (6) Pemberian nilai rata-rata efektifitas digunakan rumus:

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penyajian Data Uji coba

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Sape yang menghasilkan pengembangan media komik dengan menggunakan metode *edutainment* yang sudah divalidasi oleh pakar. Komik yang dikembangkan menggunakan langkah-langkah:

- a. Tahap Pendefinisian (*Define*)
Tahap ini meliputi beberapa tahap yakni tahap analisis awal dan akhir, analisis siswa, analisis proses informasi dan analisis konsep.
- b. Tahap Perancangan (*Design*)
Tahap ini meliputi beberapa tahap yakni tahap perancangan media dan bagian-bagian media.
- c. Tahap Pengembangan (*Development*)
Setelah terbentuknya rancangan awal komik selanjutnya dilakukan proses validasi oleh ahli validator yang ahli dibidangnya agar komik yang dihasilkan valid, dilakukan uji coba terbatas untuk mengetahui komik yang dihasilkan praktis dan uji coba lapangan agar komik yang dihasilkan efektif.

2. Hasil Valiasi Produk

- a) Validator Ahli Media
Skor rata-rata yang diperoleh dari validator ahli media diperoleh dengan menjumlahkan skor total tiap validator dibagi dengan banyaknya aspek. Skor rata-rata yang diperoleh dari validator ahli media yaitu 4,2 dikatakan valid.
- b) Validator Ahli Materi
Skor rata-rata yang diperoleh dari validator ahli materi diperoleh dengan menjumlahkan skor total tiap validator dibagi dengan banyaknya aspek. Skor rata-rata yang diperoleh dari validator ahli media yaitu 4,36 dikatakan sangat valid.
- c) Validator Ahli Bahasa
Skor rata-rata yang diperoleh dari validator ahli bahasa diperoleh dengan menjumlahkan skor total tiap validator dibagi dengan banyaknya aspek. Skor rata-rata yang diperoleh dari validator ahli media yaitu 4,6 dikatakan sangat valid.

Berdasarkan proses validasi setiap validator menilai komik dengan metode *edutainment* valid secara materi, media dan bahasa dengan perolehan nilai 4,38 dikatakan sangat valid.

3. Hasil uji coba Produk

- a. Uji coba terbatas (Kepraktisan).

Uji coba terbatas dilakukan terhadap 22 siswa SMP Negeri 4 Sape. Untuk skor rata-rata kepraktisan komik diperoleh dari menjumlahkan pernyataan dibagi banyaknya pernyataan. Kepraktisan komik dikatakan praktis berdasarkan pernyataan yang telah dibuat dan tidak mengalami revisi. Selanjutnya komik dilakukan uji kepraktisan komik, skor rata-rata yang diperoleh yaitu 4,13.

- b. Uji Coba Lapangan (Efektivitas)

Uji lapangan (uji efektifitas) dilakukan terhadap 20 siswa kelas VIII3 SMP Negeri 4 Sape. Skor rata-rata aktivitas diperoleh dengan menjumlahkan hasil skor rata-rata siswa dan aktivitas guru per dua. Maka skor rata-rata aktivitas yang diperoleh 4,3. Skor rata-rata respon persiswa diperoleh dengan menghitung jumlah skor seluruh aspek respon siswa dibagi banyaknya respon siswa yang dinilai. Skor rata-rata respon siswa diperoleh dengan menjumlahkan skor rata-rata respon siswa dibagi banyaknya siswa. Skor rata-rata respon siswa diperoleh 4,2. Skor hasil belajar siswa diperoleh dengan menggunakan nilai pada komik dan nilai hasil belajar dibagi 3. Nilai komik diperoleh dari nilai tugas kelompok dan nilai latihan. Maka diperoleh skor rata-rata hasil belajar siswa adalah 4,2. Pada tahap uji lapangan (uji efektifitas) ini komik dalam kategori efektif untuk kelas VIII3 dengan metode *edutainment*.

4. Pembahasan

Proses pembelajaran dikelas menggunakan metode *edutainment* ini berjalan dengan baik, siswa antusias dalam proses pembelajaran sangat tinggi karena selama proses pembelajaran

sebelumnya hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung. Pada proses pembelajaran ini mampu mengasah kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika dalam materi yang diajarkan, sehingga hasil belajar siswa meningkat dan respon siswa pada komik sangat baik.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik berbasis metode *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan skor yang diperoleh adalah 4,2 dan termasuk kategori efektif. Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa. Guru dapat memanfaatkan keunggulan media komik dengan cara mengembangkan materi pembelajaran lainnya sebagai bentuk berupa media pembelajaran. Masih perlu adanya pengembangan media sebagai media yang lebih menarik lagi pada bidang pembelajaran khususnya pembelajaran matematika

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada guru matematika dan kepala sekolah SMPN 4 Sape atas dukungan dan fasilitas yang diberikan kepada peneliti sehingga kegiatan pelaksanaan penelitian dapat berjalan dengan baik.

REFERENSI

- Adriyanto, A., Pramita, D., Abdillah, A., Syaharuddin, S., Mahsup, M., & Fitriani, E. (2020). Peningkatan Kompetensi Strategis Siswa Melalui Model Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(1), 01. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i1.3535>
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Barnet, Et Al. 2011. *College Algebra Edition*. New York: Mcgrww-hill.
- BSNP. 2006. Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Arta Diantoro, S. B., Mahsup, M., & Pramita, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bentuk Aljabar Siswa Kelas VII SMP. *Paedagoria | FKIP UMMat*, 10(1), 01. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v10i1.811>
- Fitriani, E., & Mahsup, M. (2018). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Pemahaman. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*. <https://doi.org/10.31764/justek.v1i2.3541>
- Haryanto, S. 2012. *Pembelajaran Konsep Segiempat Menggunakan Media Pembelajaran Komik dengan Strategi Bermain Peran pada Siswa Kelas IV SD Semen Gresik*. *Prosiding Konferensi Nasional Matematika*.
- Kabunggul, Y., Pramita, D., Mandailina, V., Abdillah, Mahsup, & Sirajuddin. (2020). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Media *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(2), 3–6.
- Khasanah, N., Ngazizah, N., & Anjarini, T. (2021). Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 25–35.
- Mahsup, Abdillah, S. (2018). Peningkatan Penguasaan Konsep Lingkaran Dengan Metode Penemuan Bagi Mahasiswa. *Paedagoria*, 9(2), 91–96.
- Mahsup, M. (2018). Analisis Kesulitan Dalam Memahami Kemampuan Verbal Dalam Membuat Model Matematika Program Linear. *Jurnal Ulul Albab*, 22(2). <https://doi.org/10.31764/jua.v22i2.594>
- Mandailina, V., & Mahsup. (2018). Efektivitas Pembelajaran Matematika dengan Metode Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan

- Kubus dan Balok Kelas VIII SMP/MTs. *Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika (JTAM)*, 2(2), 144–147.
- Muhardini, S., Rahman, N., Mahsup, M., Sudarwo, R., Anam, K., & Fujiaturrahman, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Box Nusantara untuk Membentuk Kemampuan Memahami Konsep Tematik pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 284. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2612>
- Mukminah, Eka Fitriani, Mahsup, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Nella, S. R., & Sylvia, I. (2020). Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 227–237. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.32>
- Nurfiati, N., Mandailina, V., Mahsup, M., Syaharuddin, S., & Abdillah, A. (2020). Effect of Make A Match Learning Model on Student Learning Outcomes on Statistical Materials. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v3i1.3509>
- Rahmatin, N., Pramita, D., Sirajuddin, S., & Mahsup, M. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Bangun Ruang Dengan Metode Creative Problem Solving (CPS) Pada Siswa Kelas VIII SMP. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 27. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.760>
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*, 130.
- Syahrwela, M. (2020). Pengembangan Media Komik Matematika SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 534–547. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.235>
- Zakky. (2018). Pengertian Instrumen Penelitian Menurut Para Ahli (Arikunto, Sugiyono, dkk). *Zona Referensi*.